



► **Magdalena Andrys** – asystent w Instytucie Edukacji Artystycznej Akademii Muzycznej im. I. J. Paderewskiego w Poznaniu. Doktorantka na Wydziale Studiów Edukacyjnych UAM oraz nauczyciel muzyki. Artystyczną i dydaktyczną działalność realizuje poprzez tworzenie innowacyjnych projektów edukacyjnych i mediatyzację edukacji muzycznej. Prowadzi badania nad wpływem aktywności muzycznej na umiejętności geometryczne.

► **ORCID iD: 0000-0002-5631-0417**

## Mediatyzacja edukacji muzycznej w kontekście strategii kształcenia wyprzedzającego

**Magdalena Andrys**

mandrys@amuz.edu.pl

AKADEMIA MUZYCZNA

IM. IGNACEGO JANA PADEREWSKIEGO W POZNANIU

### ABSTRAKT

Dotychczasowy rozwój technologii wprowadził nas w świat cyfrowy, w którym nauczyciele są cyfrowymi imigrantami, a pokolenie uczniów funkcjonuje w nim sprawnie i bezproblemowo jak przystało na cyfrowych tubylców. Bez względu na to, w której z tych grup obecnie się znajdujemy, wszyscy ulegamy mediatyzacji. Współczesny nauczyciel powinien poszerzać swoje kompetencje cyfrowe oraz kompetencje w zakresie technologicznego podejścia do procesu kształcenia i wychowania. Nauczyciele muzyki, prowadząc lekcje przy pomocy dotychczasowych materiałów dydaktycznych i tradycyjnymi metodami, mogą stać się dla młodego pokolenia „cyfrowymi amiszami”. Czy we współczesnej szkole lekcja muzyki „może” czy „musi” ulec mediatyzacji?

**SŁOWA KLUCZOWE: MEDIA W EDUKACJI, MUZYKA KLASYCZNA, CYFROWY AMISZ, SŁUCHANIE MUZYKI, STRATEGIA KSZTAŁCENIA WYPRZEDZAJĄCEGO**

### ABSTRACT

#### **Mediatization of Musical Education in the context of Strategy of Advance Learning (SAL)**

The development of technology has introduced us to the digital world, where teachers are “digital immigrants”, whereas students are “digital natives” using technology efficiently and with no hassle. No matter what group we belong to we all are under influence of the process called mediatization. The modern schoolteachers should develop not only their digital competences, but also competences allowing them to introduce digital technologies into teaching and students’ upbringing process. Teachers using in their classes only classical educational resources in traditional non-digital way may be considered by students as “digital amish”. Does the modern school need to undergo changes in the direction of “mediatization” optionally or necessarily?

**KEYWORDS: MEDIA IN EDUCATION, CLASSICAL MUSIC, DIGITAL MUSIC, LISTENING TO MUSIC, STRATEGY OF ADVANCE LEARNING**

Andrys, M. (2020),  
*Mediatyzacja edukacji  
muzycznej w kontekście  
strategii kształcenia  
wyprzedzającego*

com.press, 3(1), 2020, s. 44-53.

www.compress.edu.pl

## WPROWADZENIE

Rozwój technologii doprowadził do rozpowszechnienia środków komunikacji masowej we współczesnym świecie, przez co przyczynił się do nieustannych przemian norm społeczno-kulturowych, a także poszukiwań technicznych, artystycznych i naukowych. Zjawisko zmian połączonych ze środkami komunikacji i ich rozwojem zyskało określenie mediatyzacji, która w myśl koncepcji Windfieda Schultza (Schutz, 2004, s. 88) stanowi jedną z wielu definicji tego terminu. Mediatyzacja jest procesem, podczas którego media pośredniczą w poznawaniu świata oraz mają wpływ na jego postrzeganie (Pisarek, 2006, s. 118), z uwzględnieniem internalizacji wartości czy sposobów zachowań; w wymiarze jednostkowym i społecznym obejmuje wszelkie płaszczyzny życia: rodzinę, pracę, politykę, religię, formy spędzania wolnego czasu itd.

Przyspieszony rozwój technologiczny doprowadził również do powstania nowych kanałów komunikacji (Innis, 1964), a wykorzystywane są one przez powszechną dostępność urządzeń cyfrowych (komputery, telefony, aparaty, kamery itp.) w życiu codziennym każdego człowieka. Zjawisko to jest szczególnie widoczne wśród młodego społeczeństwa, dla którego urządzenia cyfrowe są narzędziem szeroko pojętego dostępu do informacji zawartej w internecie, a co za tym idzie, nieodłącznym elementem życia. Dziś kontakty międzyludzkie odbywają się za pośrednictwem mediów, stwarzając tym samym wirtualne miejsce kontaktów społecznych. W książce *Zrozumieć media* Marshall McLuhan podaje, że współczesny człowiek nie do końca zdaje sobie sprawę, w jakim stopniu jest zanurzony w świecie medialnym – podobnie jak ryba, która nie dostrzega wody (McLuhan, 2004, s. 250).

Technologia zmienia się niezwykle szybko i trudno określić, w jakim stopniu wpływa ona na społeczeństwo, chociażby ze względu na to, że za moment może zupełnie zmienić swoją rolę. Przykładem podawanym przez polskiego medioznawcę, prof. Tomasza Gobana-Klasa, jest zmiana funkcji komputera. Urządzenie to według definicji zawartej w Encyklopedii powszechnej PWN wydanej w 1974 roku określano krótko: „KOMPUTER (ang.) – matematyczna maszyna”. W dzisiejszym wydaniu pod tym hasłem znajdziemy trzypięciostopniowe wyjaśnienie. Komputer stał się „symbolem naszych czasów, tak jak kołowrotek czy koło garncarskie w starożytności, zegar w średniowieczu, a maszyna parowa w XIX wieku. Te pozycje zawdzięcza swej uniwersalności i istocie działania – jak koło, które swoje zastosowanie ma w wielu mechanizmach” (Goban-Klas, 2005, s. 56). Narzędzie to wzmacnia nasz intelekt, jednocześnie nie osłabiając twórczego



wkładu człowieka, ma za zadanie być tylko pomocnikiem, szybkim i nie-strudzonym. Marshall McLuhan powiedział, że jest przedłużeniem mózgu, z którego należy dobrze korzystać. Stwierdzenie to jest cenne, zważywszy na fakt, że komputer (w sensie cyfrowego procesora) znajduje się dziś w niemalże każdym urządzeniu wykorzystywanym w codzienności.

Tempo rozwoju technologii, zmiany społeczne, gospodarcze i kulturowe sprawiają, że również edukacja nieustannie musi się przekształcać, żeby odpowiednio i przede wszystkim skutecznie przygotować uczniów do życia we współczesnym świecie. Zadanie to spoczywa na nauczycielach, którzy bez względu na specyfikę prowadzonego przedmiotu powinni dostosować narzędzia i metody nauczania, aby ich dobór w procesie kształcenia był jak najbardziej przystępny i komunikatywny. Konieczność zmian w myśleniu i podejściu nauczycieli wywnioskować można z badań „Polskie dzieci w Internecie” (Kirwil, 2011) przeprowadzonych w 2011 roku, które wskazywały, że średnio w Europie 93% młodych internautów (wiek 9–16 lat) korzystało z sieci przynajmniej raz w tygodniu, a 60% – logując się codziennie lub prawie każdego dnia. W Polsce te wskaźniki były nawet wyższe: 98% logowało się przynajmniej raz na tydzień, 74% – codziennie, 24% – 1–2 razy w tygodniu. Badani określili, iż połączenie internetowe najczęściej następowało poprzez: komputer używany wspólnie z innymi, własny komputer osobisty, telefon komórkowy, zestaw telewizyjny, własny laptop, laptop używany wspólnie z innymi, konsolę do gier lub przez inne przenośne urządzenie. Kilka lat po wspomnianych badaniach zespół badawczy Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w „Polskim badaniu EU Kids Online 2018” (Pyżalski, Zdrodowska, Tomczyk, Abramczuk, 2019) wskazał, iż dzieci i młodzież najczęściej (codziennie) korzystają z internetu w smartfonie/telefonie komórkowym, telewizorze, komputerze stacjonarnym/laptopie, tablecie, konsoli do gier, urządzeniu przenośnym, zabawkach podłączonych do internetu. Respondenci określili, że codziennie w internecie spędzają około dwóch godzin (16,7%), godziny (14,2%), a niektórzy nawet około pięciu (6,0%), sześciu (5,9%) i siedmiu godzin (5,1%). W weekendy z sieci korzysta blisko 19% młodych ludzi – 6 godzin i więcej.

Media są intensywnie wykorzystywane przez dzieci i młodzież, którzy w przestrzeni wirtualnej poruszają się swobodnie, urodzeni w erze cyfrowej określani są mianem „cyfrowych tubylców”. W odróżnieniu od dorosłych „cyfrowych imigrantów” – rodziców, dziadków, nauczycieli – media traktują jak swoje naturalne środowisko (Prensky, 2001). Pokolenie Z (lub C – ang. *connected*) – pokolenie świata wirtualnego – buduje swoje wyobrażenia o świecie, opierając się na tym, czego dowiaduje się ze środków

masowego przekazu, w ten sposób próbując zrozumieć siebie, świat i swoje w nim miejsce. Można więc założyć, iż współczesna szkoła zmuszona jest w tym świecie wirtualnym również się zanurzyć. Stąd też na rynku edukacyjnym pojawia się coraz więcej narzędzi i pomocy dydaktycznych uwzględniających potrzeby współczesnych uczniów. W klasach lekcyjnych pojawiają się komputery, tablice interaktywne, klasyczne podręczniki zastępowane są ich elektronicznymi odpowiednikami, w wielu szkołach wdrażane są projekty umożliwiające korzystanie z tabletów podczas zajęć, w placówkach oświatowych powszechny jest też dostęp do internetu. W obliczu zmieniającego się warsztatu pracy nauczyciela wymagane są od niego również poszerzone w odpowiednim zakresie kompetencje dydaktyczno-metodyczne, które obok kompetencji merytorycznych i wychowawczych (Taraszkiewicz, 2001, s. 175) w znacznie szybszym stopniu ulegają przemianom ze względu na chociażby wspomniany wcześniej rozwój technologii.

Polska edukacja zmienia się, staje się również coraz bardziej cyfrowa, jednakże spośród wszystkich przedmiotów wchodzących w skład ogólnego programu nauczania z trudem można natrafić na elektroniczne/wirtualne materiały dydaktyczne lub też inne propozycje (programy, aplikacje, platformy) umożliwiające wykorzystanie współczesnych narzędzi, które mogłyby być skierowane do nauczania przedmiotu „muzyka”. Pedagog korzystający z proponowanych przez wydawnictwa rozwiązań często skazany jest na korzystanie z tradycyjnych metod nauczania, nieuwzględniających najnowszych zdobyczy technologii, stając się w ten sposób „cyfrowym amiszem” w oczach uczniów. Badania dotyczące aktywności nastolatków w przestrzeni cyfrowej wskazują, że uczniowie chętnie podejmą się pracy opartej na tworzeniu, poznaniu siebie, swoich własnych zdolności, a przede wszystkim dążących do robienia przydatnych rzeczy dla siebie i innych. Widoczny sens wykonywanych działań jest dla nich kluczowy i korzystnie wpływa na motywację uczniów (Dylak, 2013, s. 43).

## MEDIA W EDUKACJI MUZYCZNEJ

Edukacja muzyczna w szkolnictwie powszechnym skierowana jest do każdego ucznia niezależnie od poziomu zdolności i umiejętności muzycznych, zainteresowań czy przekonań. Muzyka stymuluje całościowy rozwój psychofizyczny młodego odbiorcy sztuki muzycznej, przyczynia się do kształtowania postawy otwartości na otaczający świat i wyzwania, jakie ze sobą niesie. Podczas zajęć muzycznych uczniowie powinni rozwijać

wrażliwość, wyobraźnię i kreatywność. Jedną z istotnych ról, jaką nauczyciele muzyki mają za zadanie zainicjować, jest uwrażliwianie na piękno muzyki, potrzebę obcowania z nią i czerpanie przyjemności, jaką daje.

Z badań przeprowadzonych przez Studencie Koło Naukowe Edukacji Muzycznej Akademii Muzycznej im. Ignacego Jana Paderewskiego w Poznaniu, zaprezentowanych podczas IV Międzynarodowej Konferencji Naukowej z cyklu „Nowoczesne metody edukacji muzycznej” (marzec 2017), wynika, że uczniowie w wieku 12–16 lat spośród form aktywności muzycznej (śpiewanie, słuchanie muzyki, taniec, gra na instrumentach) preferują słuchanie muzyki (56%). Natomiast źródłem, z którego najczęściej korzystają, jest internet (42%). Uczniowie są technologicznie nasyceni, postrzegają muzykę przez pryzmat dostępnych narzędzi cyfrowych. Wskazane przez nich gatunki muzyki (pop – 18,77%, rock – 15,12%, muzyka filmowa – 15,43%, rap – 18,67%, hip-hop – 15,17%, muzyka klubowa – 16,84%) ukazują brak związku z proponowanymi treściami zawartymi w podstawie programowej (Walkowiak, 2018, s. 37–42). W obliczu tych danych nauczyciele muzyki stosujący tradycyjne metody nauczania mogą wkrótce zatracić kontakt z uczniami. Sytuacja ta stawia przed nauczycielami pytania: czy w nauczaniu muzyki użycie cyfrowych narzędzi jest tylko możliwością, czy jednak koniecznością?

W niniejszym artykule zawarte zostaną dane z badania przeprowadzonego wśród uczniów klas piątych jednej z podpoznańskich szkół podstawowych.

## STRATEGIA KSZTAŁCENIA WYPRZEDZAJĄCEGO

Badanie zostało przeprowadzone w oparciu o strategię kształcenia wyprzedzającego (SKW), które w pierwszej kolejności polega na tym, że uczniowie samodzielnie zbierają informacje, układają je w wiadomości, aby kolejno budować osobistą wiedzę przedmiotową poprzez tworzenie komunikatów, wykonywanie zadań, aby ostatecznie wraz z nauczycielem usystematyzować zdobytą wiedzę. Natomiast w drugiej kolejności cechą nawiązującą do istoty badania jest wykorzystanie przestrzeni cyfrowej poprzez technologię informacyjno-komunikacyjną (Dylak, 2013, s. 10).

Strategia kształcenia wyprzedzającego przebiega etapowo, każdy z etapów składa się z określonych działań prowadzących do osiągnięcia celu:

- aktywacja – wiedza potoczna o przedmiotach, zjawiskach, problemach jest aktywowana; uczeń samodzielnie dokonuje refleksji nad przedmiotem zajęć; szuka informacji poprzez rozmowę z dorosłymi,

korzysta z internetu; nauczyciel wspiera, inspiruje i mobilizuje uczniów do twórczego myślenia o problemie;

- przetwarzanie – (realizowane wirtualnie) praca samodzielna, w grupie we wzajemnym porozumieniu oraz w kontakcie z nauczycielem; porządkowanie i filtrowanie materiału; konstruowanie wiedzy – proces intelektualny (analiza, synteza, porównanie, definiowanie) i proces uzasadnienia twierdzeń (sprawdzenie, tłumaczenie, dowodzenie, wnioskowanie);
- systematyzacja – porządkowanie wiadomości; odpowiadanie na pytania i rozwiązywanie zadań;
- ewaluacja i ocenianie – uczniowie samodzielnie oceniają przebieg pracy i osiągnięcia (Dylak, 2013).

Wszystkie cztery etapy – aktywacja, przetwarzanie, systematyzacja oraz ewaluacja i ocenianie zostały przystosowane do treści związanych z muzyką potocznie nazywaną „poważną/klasyczną”.

Wielkie dzieła literatury muzycznej poszczególnych epok niekiedy sprawiają uczniom trudność w odbiorze i percepcji, a także w przyporządkowaniu ich do poszczególnych kompozytorów, epok czy kontekstów historycznych. Poruszając się w przestrzeni wirtualnej, nauczyciel może prezentować najlepsze wykonania pochodzące z najlepszych scen muzycznych całego świata.

## WYNIKI BADAŃ

W badaniu wzięli udział uczniowie klas piątych (trzy oddziały klasowe – 60 osób), po podziale na 2–3-osobowe grupy tworzyli 25 zespołów. Badanie prowadzone było przez trzy tygodnie – trzy zajęcia (jedna lekcja w tygodniu). Pierwsza i druga lekcja odbywała się w sali komputerowej, natomiast trzecia w sali muzycznej.

Przystępując do przygotowania badania, nauczyciel sporządzał listę utworów muzyki instrumentalnej i wokально-instrumentalnej. Propozycje pochodzące głównie z podręczników szkolnych zostały uzupełnione o utwory, które uczniowie mogliby kojarzyć chociażby z filmów, reklam czy też gier komputerowych. Lista utworów oraz ich nagrania zamieszczone zostały w chmurze (na Dysku Google), do której uczniowie mieli dostęp. Warunkiem przeprowadzenia badania była umiejętność posługiwania się Dyskiem Google oraz dostęp i obsługa urządzeń rejestracji i komputerowej edycji dźwięku (telefonu komórkowego, dyktafonu, komputera).



## ETAP 1. AKTYWACJA

Zajęcia objaśniające zadanie zaplanowane zostały w sali komputerowej. Upřednio uczniowie dokonali podziału na 2–3-osobowe zespoły. Podczas lekcji uczniowie odsłuchiwali fragmentów utworów, po czym dokonywali wyboru jednego utworu, który został danemu zespołowi przypisany na czas trwania zadania. Każdy z zespołów uzyskiwał dostęp do folderu zamieszczonego w chmurze. Ta wirtualna przestrzeń zawierała plik z nagraniem utworem oraz e-dokument tekstowy, w którym uczniowie mieli zapisywać etapy swojej pracy oraz prowadzić konwersację on-line z nauczycielem. Przedostatnim elementem pierwszego etapu było przeprowadzenie rozmowy z rodzicami lub innymi dorosłymi osobami o wybranym utworze. Skojarzenia z nim związane, doświadczenia oraz informacje z innych źródeł, w tym internetu, były zapisywane w e-dokumentach. Na kolejnych (drugich) zajęciach uczniowie dzielili się wnioskami z przeprowadzonych rozmów. Relacjom, jakie uczniowie przedstawiali, towarzyszył entuzjazm, nie przyćmiewając jednak sensu i treści zadania; przykładem może być:

- *Humoreska* Antona Dvoraka – uczniowie wskazywali, że toczyli z rodzicami ożywioną konwersację dotyczącą tytułu serialu telewizyjnego, w którym została ona wykorzystana, jednocześnie odtwarzając utwór i debatując nad jego charakterem;
- *Wiosna* Antonio Vivaldiego – uczennica opowiadała historię jej mamy, która w czasach szkolnych brała udział w przedstawieniu z okazji pierwszego dnia wiosny, do którego utwór ten został wykorzystany; refleksja ta została również opatrzona informacją dotyczącą całego cyklu *Cztery pory roku* zdobytą w rozmowie oraz uzupełnioną o wiadomości zaczerpnięte z internetu;
- *W grocie króla gór* Edvarda Griega – uczeń podzielił się z kolegami wspomnieniem z przedszkolnego występu tanecznego do tego utworu; inny uczeń wskazał reklamę, w której został wykorzystany motyw muzyczny;
- *Poranek* Edvarda Griega – uczennica odwołała się do kreskówki Walta Disneya zawierającej melodię tego utworu (link do kreskówki zamieściła w e-dokumentach).

## ETAP 2. PRZETWARZANIE

Kolejne zadanie wyznaczone uczniom miało być realizowane w środowisku cyfrowym. Wcześniej zgromadzone przez uczniów informacje zostały uzupełnione przez nauczyciela o wiadomości pomocne przy realizacji zadania (dotyczyły np.: kontekstu historycznego w twórczości Fryderyka Chopina; ciekawostek – zwyczaju corocznego wykonywania *Marsza Radeckiego* Johanna



Straussa podczas Koncertu Noworocznego w Filharmonii Wiedeńskiej). Na podstawie treści w czasie pozalekcyjnym uczniowie mieli za zadanie nagrać krótką audycję radiową zawierającą zapowiedź utworu i jego prezentację.

W tym względzie uczniowie wykazali się dużą kreatywnością, spośród nagranych i zmontowanych audycji uczniowie przeprowadzali konwersację koleżeńską na temat utworu; wywiad z kompozytorem, telefoniczny quiz, listę przebojów. Niektóre zawierały dodatkowe efekty muzyczne, np. dżingle (krótka melodia, dźwięk, przerywnik transmisji radiowej), lub w przypadku audycji na temat utworu Johanna Sebastiana Bacha *Aria na strunie G* zespół uczennic dołączył utwór grupy Sweetbox *Everything's gonna be alright*, który zawiera główny temat pochodzący z tej kompozycji. Choć pojawiły się także audycje zawierające odczytane informacje z podręcznika lub internetu, stanowiły one jednak niewielką część – trzy audycje.

W przeważającej większości do nagrywania zapowiedzi uczniowie wybierali telefony komórkowe – dwadzieścia zespołów. Wszystkie audycje zostały zmontowane na komputerach przy użyciu odpowiednich programów. Wszelkie problemy techniczne i merytoryczne rozwiązywane były poprzez konsultacje z nauczycielem. Dotyczyły one głównie opcji związanych z eliminacją szumów, połączeniem dwóch plików w programie, zmianą formatu pliku oraz zapisania skończonego już projektu w wersji możliwej do odtworzenia.

Dodatkowym zadaniem było odsłuchanie audycji pozostałych zespołów, a także sporządzenie notatek w e-dokumentcie dotyczących zawartych w nich treści, następnie finalnym elementem przetwarzania było skonstruowanie trzech pytań dotyczących informacji o utworze zawartych w audycji radiowej oraz zamieszczenie ich w e-dokumentcie. Wszelkie wątpliwości konsultowane były z nauczycielem.

### ETAP 3. SYSTEMATYZACJA

Etap ten był realizowany podczas lekcji w obecności nauczyciela. Z wcześniej przygotowanych przez uczniów pytań (oraz dodatkowych przygotowanych przez nauczyciela) skonstruowany został test przy użyciu platformy [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com) służącej do konstruowania i przeprowadzania interaktywnych quizów. W trakcie trzeciej lekcji uczniowie mogli korzystać z wydrukowanych notatek (całe pliki e-dokumentu konstruowane przez cały przebieg wszystkich zadań) i przy użyciu telefonów komórkowych rozwiązywali w grupach test z wiedzy o utworach. Ze względu na krótki czas dany na odpowiedź uczniowie rzadko korzystali z możliwości zajrzenia do notatek. Bazowali głównie na zdobytej wiedzy, skojarzeniach i pamięci.





#### ETAP 4. EWALUACJA I OCENIANIE

Na tym etapie podczas rozmowy na forum klasy uczniowie odnieśli się do kwestii wcześniejszego braku wiedzy i zainteresowania muzyką, która ich otacza (w świecie wirtualnym – w filmach, reklamach, grach), ma wartość historyczną, ale jest również ponadczasowa (kompozycje powstałe setki lat temu wciąż są wykorzystywane). Uczniowie krytycznie ocenili wybór treści o utworze, pojawiły się opinie: „gdybyśmy jeszcze raz robili, to powiedzielibyśmy więcej o historii powstania utworu”, „mogliśmy podać więcej ciekawostek”, „mogliśmy poszukać, w jakim filmie wykorzystano ten utwór”.

Po wykonaniu nagrania uczniowie zauważyli mankamenty w sposobie wypowiadania się – niedbałość, niezrozumiałość, wady wymowy, zwrócili także uwagę na konieczność kilkakrotnego nagrywania w celu niwelowania pomyłek lub ewentualnie wybrania najlepszej wersji. Niejednokrotnie wskazywali na czasochłonność wykonywanego zadania, ale również wyrażali chęć podjęcia w przyszłości pracy w charakterze radiowca.

Spśród sześćdziesięcioosobowej grupy badawczej osiem osób wyraziło brak zainteresowania użyciem urządzeń technologii cyfrowej na zajęciach muzyki, czterem osobom jest to obojętne, natomiast czterdziestu ośmiu uczniów określiło, że chciałoby, aby podczas lekcji muzyki używane były urządzenia cyfrowe (pojawiła się propozycja nagrania wybranej przez uczniów piosenki i teledysku do niej – z uwzględnieniem samodzielnego lub grupowego montażu). Cenną sugestią była również propozycja przygotowania cyklu audycji, które mogłyby być prezentowane za pomocą szkolnego radiowęzła podczas przerw międzylekcyjnych.

#### PODSUMOWANIE

Współczesny świat stawia przed człowiekiem wymagania uczestnictwa w świecie cyfrowym, a także biegłego poruszania się w cyberprzestrzeni. Mając na uwadze ten fakt oraz tempo zmian, do jakich nieustannie należy się przystosowywać, szkoła nie może pozwolić sobie na pozostanie w wirtualnej izolacji. Innowacje wspierane przez badania, strategie nauczania, technologie powinny mieć zastosowanie w obszarze edukacji, na każdej jej płaszczyźnie i w każdym przedmiocie (Saavedra, Opfer, 2012). Taką możliwością jest strategia kształcenia wyprzedzającego, która stwarza szansę na współpracę uczniów podczas wspólnych projektów osadzonych w środowisku cyfrowym, które dla nastolatków stało się doskonale im znaną przestrzenią nowej komunikacji społecznej.

Przeprowadzone badania w oparciu o strategię kształcenia wyprzedzającego stanowić mogą propozycję zastosowania nowoczesnej technologii na lekcji muzyki, a rezultaty i dotychczasowe wyniki mogą stać się początkiem dociekań nad mediatyzacją edukacji muzycznej.

## BIBLIOGRAFIA

- Dylak, S. (2013). *Strategia kształcenia wyprzedzającego*. Poznań: OFEK.
- Goban-Klas, T. (2005). *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, Warszawa: WSiP.
- Innis, H.A. (1964). *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press.
- Kirwil, L. (2011). *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9–16 lat i ich rodziców*. Pobrane z: [http://www.swps.pl/images/stories/zdjecia/eukidsonline/1\\_kirwil\\_raport\\_polska\\_eukidsonline\\_v3.pdf](http://www.swps.pl/images/stories/zdjecia/eukidsonline/1_kirwil_raport_polska_eukidsonline_v3.pdf) (20.03.2020).
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowo-Techniczne.
- Pisarek, W. (2006). *Słownik terminologii medialnej*. Kraków: Universitas.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., Abramczuk, K. (2019). *Polskie badanie EU Kids Online 2018, Najważniejsze wyniki i wnioski*. Pobrane z: [https://fundacja.orange.pl/files/user\\_files/EU\\_Kids\\_Online\\_2019\\_v2.pdf](https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf) (20.03.2020).
- Saavedra, A., Opfer, V. (2012). *Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences. A Global Cities Education Network Report*. New York. Pobrane z: <https://www.aare.edu.au/data/publications/2012/Saavedra12.pdf> (20.03.2020).
- Schultz, W. (2004). Reconstructing Mediatization as an Analytical Concept. *European Journal of Communication*, 19, 87–101.
- Taraszkiewicz, M. (2001). *Jak uczyć jeszcze lepiej! Szkoła pełna ludzi*. Poznań: ARKA.
- Walkowiak, M. (2018). Preferencje muzyczne uczniów w wieku 12–16 lat. W: M. Pawłowska (red.), *Z problemów edukacji muzycznej IV* (s. 37–42). Poznań: Akademia Muzyczna im. I.J. Paderewskiego.